

LE JEU DE LA MARCHANDE

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. Découvrir les nombres et leur utilisation.

Objectifs : Jouer avec les nombres.

Quantifier des collections : les composer et les décomposer par manipulations effectives.

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités.

Comment jouer ? Le principe du jeu de la marchande est d'acheter plusieurs objets avec une somme donnée.

❖ LE JEU DE LA MARCHANDE : ETAPES 4-5

Nombre à étudier : **MS** le 4

GS : le 6

MATERIEL : Utiliser le matériel préparé la semaine dernière (voir jeudi 2 avril 2020)

- Prendre des jouets ou autres objets de la maison (**MS** : 6 objets, **GS** : 10 objets).
- On ajoute 2 objets supplémentaires étiquetés comme précédemment :
 - Pour les MS : 1 à 1€, l'autre à 4€
 - Pour les GS : 1 à 1€, l'autre à 6€
- Prendre les 2 feuilles paniers : panier 1 et panier 2.
- les sous (soit des vraies pièces de 1€, soit les pièces découpées, soit des papiers ronds marqués 1€).
MS:4€ GS:6€

→Vous conserverez toujours ce matériel qui resservira ultérieurement.

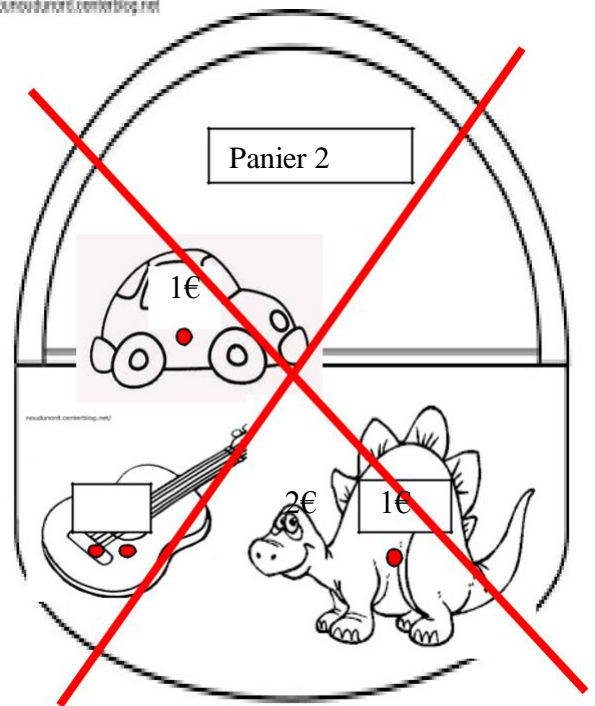
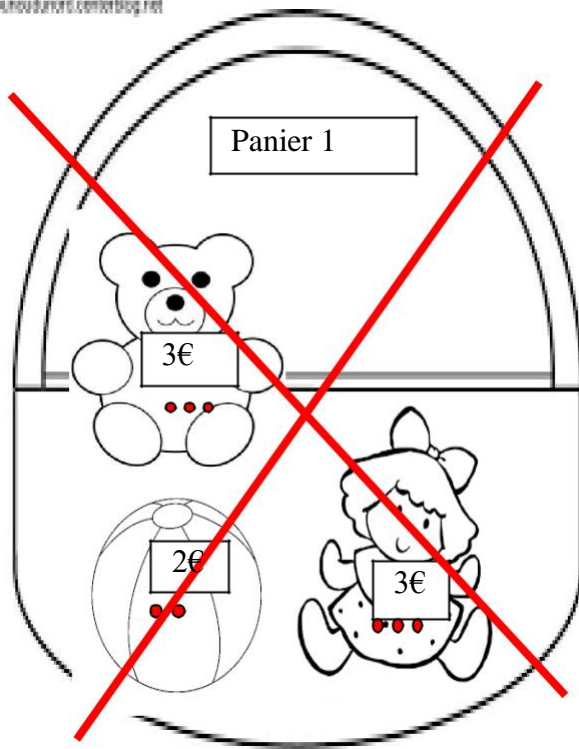
CONSIGNES :

- Nous allons rejouer à la marchande. Pour commencer je suis la marchande et toi tu achètes.
- Voilà ton argent (4 ou 6€).
- Faire dire ce qu'il se rappelle du jeu.

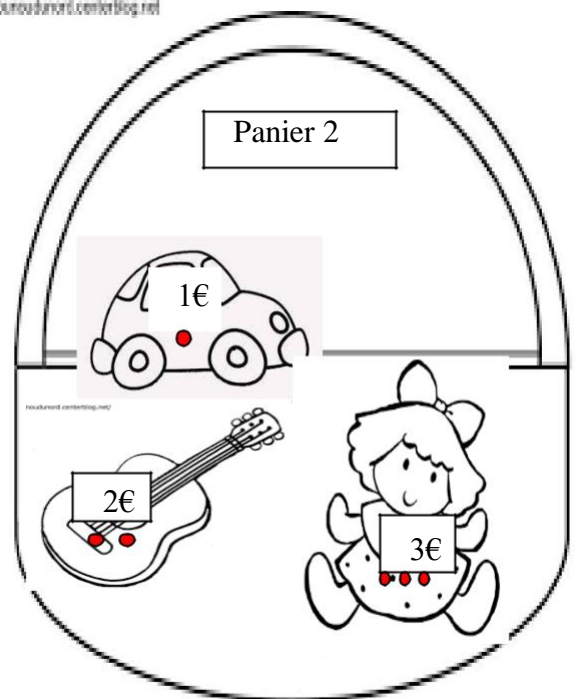
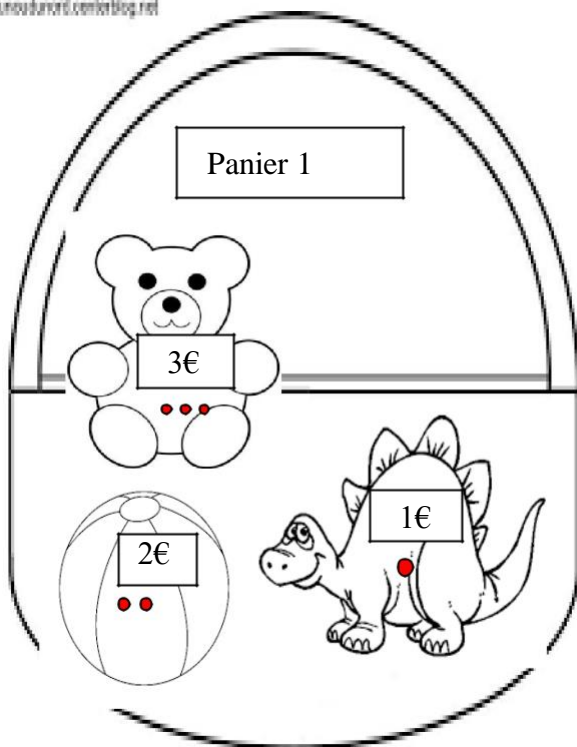
Rappel : on redonne l'argent après chaque achat de 2 objets et on conserve les objets dans les paniers.

- **ETAPE 4** : « Tu dois toujours acheter 2 objets ensemble. Aujourd'hui, tu vas chercher toutes les façons d'acheter 2 objets avec ton argent. Mais attention, dans tes paniers, il ne doit jamais y avoir 2 objets au même prix »

Ex : avec 4€



Impossible car dans ton panier 1, l'oursin et la poupée sont tous les deux à 3€ et dans le panier 2, la voiture et le dinosaure sont tous les deux à 1€.



Possible car dans les deux paniers , tous les prix sont différents.

A la fin du jeu, faire la synthèse des achats en les classant par ordre croissant dans le 1^{er} panier. Cette synthèse est primordiale. C'est le but de toute cette manipulation : montrer qu'un nombre peut se décomposer de différentes manières.

Exemple

MS : Avec 4 €, tu as pu acheter

: un dinosaure à 1€ et une poupée à 3€ car 4 c'est 1 et encore 3

Faire contrôler avec les doigts : 1 doigt et encore 3 doigts. On compte tous les doigts et on arrive à 4.

: un ballon à 2€ et une guitare à 2€ car 4 c'est 2 et encore 2.

: un ourson à 3€ et une voiture à 1€ car 4 c'est 3 et encore 1.

GS : Avec 6 €, tu as pu acheter

: un objet1 à 1€ et un objet2 à 5€ car 6 c'est 1 et encore 5

Faire contrôler avec les doigts : 1 doigt et encore 5 doigts. On compte tous les doigts et on arrive à 6.

: un objet3 à 2€ et un objet4 à 4€ car 6 c'est 2 et encore 4.

: un objet5 à 3€ et un objet6 à 3€ car 6 c'est 3 et encore 3.

: un objet7 à 4€ et un objet8 à 2€ car 6 c'est 4 et encore 2.

: un objet9 à 5€ et un objet10 à 1€ car 6 c'est 5 et encore 1.

On obtient ainsi toutes les combinaisons possibles.

Garder les jouets dans les paniers pour la trace écrite ci-après.

Redonnez l'argent à votre enfant et posez-lui la question :

« Pouvais-tu acheter le jouet à 4€ (MS) ou 6€ (GS) ? »

- si la réponse est oui, lui faire acheter en vous payant. Le mettre dans le panier 1. « Je te rappelle que tu dois toujours acheter 2 objets : 1 dans le panier 1 et 1 dans le panier 2. Est-ce que tu peux en acheter un autre ? Non, tu n'as plus d'argent. Il n'y a pas d'autres possibilités. »
- si la réponse est non, faire expliquer pourquoi. La réponse attendue est : « je n'ai plus d'argent pour acheter le 2^{ème} objet. ». « Tu as raison, il n'y a pas d'autres possibilités. »
- 5^{ème} étape : trace écrite dans le cahier

Dans le cahier, notez : Le jeu de la marchande – décomposition du nombre 4 MS -6 GS.

Tracez un tableau à 2 colonnes et remplissez la première colonne. (Cf modèle ci-après)

Consigne : « Remplis le tableau pour que le total de chaque ligne fasse 4(MS) ou 6 (GS). Utilise les jouets que tu avais achetés. »

MS nombre 4	
Panier 1	Panier 2
1	(3)
2	(2)
3	(1)

GS nombre 6	
Panier 1	Panier 2
1	(5)
2	(4)
3	(3)
4	(2)
5	(1)

Les enfants remplissent ces cases. Aidez-les en les faisant compter sur leurs doigts.

